

PENERAPAN PENDEKATAN SAVI (*SOMATIS AUDITORI VISUAL INTELEKTUAL*)UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA VOLUME BANGUN RUANG

Rohim Carito, Kuswadi, Chumdari

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta
e-mail: rohimahkra@yahoo.com

Abstract: The aim of this reserach is To promote creativity in learning mathematics geometrical materials in class V SD Negeri 02 Bolong SAVI approach (Visual Auditory Intellectual somatic). This research belongs to a classroom action research. The research was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. Data sources consist of primary data source, namely, data obtained from students, teacher, headmaster, and parent of student and, secondary data source includes archives/documents, test of learning performance, and observation sheet. The data is collected by using observation, interview and documentation. Data validity is examined by using content validity, data triangulation and methodological triangulation. Data analysis of the research uses interactive model consisting of three components, namely, data reduction, data presentation, and conclusion drawing or verification. Inconclusion the application of the approach SAVI (Visual Auditory Somatic Intelektual) can improve creativity students in learning mathematics geometrical volume of material.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 02 Bolong melalui pendekatan SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data berupa sumber data pokok (Primer) yaitu dari para siswa, guru, kepala sekolah dan orang tua siswa dan sumber data sekunder meliputi arsip/dokumen, tes hasil belajar, dan lembar observasi. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan validitas isi, teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Simpulan bahwapenerapan pendekatan SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang.

Kata kunci: SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*), kreativitas dalam pembelajaran Matematika

Sebagai Negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan Negara. Pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan. Dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja

tetapi juga kreativitasnya, karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan observasi peneliti selama mengajar kelas V semester I di SD Negeri 2 Bolong, Kabupaten Karanganyar, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran matematikapokok bahasanvolume kubus dan balok masih tergolong rendah. Peneliti menemukan 75 % atau 12 siswa dari 16 siswa malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, kemandirian dan kreativitas serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, siswa kurang percaya diri dalam mengerjakan soal, serta belum memiliki sifat yang ulet dalam menyelesaikan

suatu permasalahan. Selain itu, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru karena pada dasarnya mereka tidak menemukan sendiri bagaimana cara menemukan rumus volum bangun ruang kubus dan balok. Hal ini merupakan indikasi bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi volume bangun ruang belum tampak.

S.C Utami (2009:56) Munandar mengemukakan pengertian dan definisi kreativitas menjadi beberapa rumusa sebagai berikut:

1. Kreativitas adalah kemampuan anak untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
2. Kreativitas (berfikir kreatif) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang perkenaannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.
3. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperinci, memperkaya) suatu gagasan.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. (Sutrisno, 2008: 44). Kreativitas atau daya cipta memungkinkan munculnya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya.

Utami Munandar (2000:55), mengemukakan sepuluh ciri-ciri pribadi yang diinginkan oleh guru sekolah dasar dan menengah yaitu: 1) Penuh energi, 2) Mempunyai prakarsa, 3) Percaya diri, 4) Sopan, 5) Rajin, 6) Melaksanakan pekerjaan pada waktunya, 7) Sehat, 8) Berani dalam pendapat dan

keyakinan, 9) Mempunyai ingatan baik, dan 10) Ulet.

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini, metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga media pembelajaran yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk menyukai pelajaran matematika. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif, dan psiko-motorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk belajar. Untuk mengatasi hal tersebut guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dan efektif dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan pendekatan SAVI (*Somatis, Auditorial, Visual, dan Intelektual*), yaitu pendekatan ini melibatkan seluruh indra, belajar dengan bergerak aktif secara fisik, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan mengintruksikan agar anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi, menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan optimalisasi semua indra dapat berpengaruh besar terhadap hasil pembelajaran.

De Porter (Ary Nilandari, 2002: 84-85) mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki seseorang. Ketiga modalitas tersebut adalah modalitas visual, modalitas auditori, dan modalitas kinestetik (somatis). Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditori belajar melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Menurut Meier (Rahmani Astuti, 2002: 100) belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Seorang siswa dapat belajar sedikit dengan

menyaksikan presentasi (V), tetapi ia dapat belajar jauh lebih banyak jika dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada (I).

Menurut Meier, pembelajaran SAVI akan tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan baik jika empat tahap berikut dilaksanakan dengan baik (Rahmani Astuti, 2002: 106-108). Empat tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Tahap Persiapan yaitu guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar, (2) Tahap Penyampaian yaitu guru membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca-indra, dan cocok untuk semua gaya belajar. (3) Tahap Pelatihan yaitu guru membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara (4) Tahap Penampilan Hasil yaitu guru membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Bolong, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2012/ 2013 pada bulan Juni 2012 sampai bulan Januari 2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Bolong yang berjumlah 16 anak; 6 perempuan dan 10 laki-laki.

Data yang diperoleh peneliti dalam penelitian Tindakan Kelas mengenai Penerapan Pendekatan SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*) Untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bolong, Karanganyar Tahun Ajaran 2012/ 2013 yaitu berupa data Kualita-

tif yang berupa: Sumber data pokok (Primer) yaitu dari para siswa, guru, kepala sekolah dan orang tua siswa SD Negeri 2 Bolong Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar. Sumber data sekunder meliputi arsip / dokumen, tes hasil belajar, dan lembar observasi.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti merencanakan akan melaksanakan dua siklus yang terdiri dari empat komponen, yaitu 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (acting), 3) observasi (observing), 4) refleksi (reflecting).

HASIL

Dalam melaksanakan PTK, peneliti melakukan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum dilaksanakannya siklus I, peneliti mengadakan tes awal guna untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan geometri. Pada observasi awal nilai rata-rata kreativitas siswa yang diperoleh hanya 1,23 dan termasuk dalam kategori rendah.

Tabel.1 Daftar Perolehan Nilai Kreativitas Siswa pada Kondisi Awal

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Persen
1	Siswa yang mendapat nilai kreativitas tinggi	0	0%
2	Siswa yang mendapat nilai kreativitas sedang	4	25%
3	Siswa yang mendapat nilai kreativitas rendah	12	75%
	Rerata Nilai Kreativitas siswa	1,23	
	Ketuntasan siswa yang mendapat nilai \geq sedang	4	25%

Berdasarkan daftar nilai kreativitas siswa pada kondisi awal menunjukkan sebagian besar siswa masih mendapat nilai dalam kategori rendah. Rata-rata nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika hanya 1,23. Sedangkan siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan sedang hanya 4 siswa atau persentase ketuntasan nilai kreativitas pra siklus hanya 25%.

Pada siklus I nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi volume bangun kubus dan balok menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan

pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*).

Tabel.2 Daftar Perolehan Nilai Kreativitas Siswa pada Siklus I

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Persen
1	Siswa yang mendapat nilai kreativitas tinggi	3	19%
2	Siswa yang mendapat nilai kreativitas sedang	7	44%
3	Siswa yang mendapat nilai kreativitas rendah	6	38%
	Rerata Nilai Kreativitas siswa	1,78	
	Ketuntasan siswa yang mendapat nilai \geq sedang	10	63%

Berdasarkan daftar nilai kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan sedikit dibandingkan dengan kondisi awal. Rata-rata nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika meningkat menjadi 1,78. Sedangkan siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan sedang naik menjadi 10 siswa atau persentase ketuntasan nilai kreativitas siklus I 63%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Walaupun begitu belum memenuhi indikator kinerja yang peneliti inginkan yaitu ketuntasan siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan sedang sebesar 70%. Oleh karena itu dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Tabel.3 Daftar Perolehan Nilai Kreativitas Siswa pada Siklus II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Persen
1	Kreativitas tinggi	6	38%
2	Kreativitas sedang	7	44%
3	Kreativitas rendah	3	19%
	Rerata Nilai Kreativitas siswa	2,24	
	Ketuntasan siswa yang mendapat nilai \geq sedang	13	81%

Berdasarkan daftar nilai kreativitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Rata-rata nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika meningkat menjadi 2,24. Sedangkan siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan sedang naik menjadi 13 siswa atau persentase ketuntasan nilai kreativitas siklus II

81%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dan tercapainya indikator kinerja yaitu minimal 80%.

PEMBAHASAN

Menurut Suherman (2004: 52), dengan memperhatikan konsep belajar menggunakan Pendekatan SAVI, siswa mempunyai kesempatan untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta kreativitas pembelajaran akan berlangsung secara optimal jika aktivitas intelektual dan semua alat indra digabungkan dalam suatu kinerja pembelajaran. Dalam penelitian ini pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok pada setiap pertemuan. Pada kondisi awal, kreativitas siswa hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 1,23. Pada siklus I dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 1,73 dan 2,24. Ketuntasan aktivitas siswa dalam kreativitas pembelajaran matematika secara klasikal juga mengalami peningkatan, dari 4 siswa (25%) yang mencapai nilai kreativitas lebih atau sama dengan kategori sedang (1,6 – 2,4) pada kondisi awal, meningkat menjadi 10 siswa (63%) pada siklus I, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 siswa (81%).

Peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklusnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan pendekatan SAVI sudah berhasil. Selain dapat meningkatkan kreativitas siswa, pendekatan SAVI juga dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kinerja guru dalam menerapkan pendekatan SAVI mengalami peningkatan, yang semula kegiatan pembelajaran yang diciptakan masih bersifat klasikal dan bersifat umum dapat disajikan lebih *real* sesuai kehidupan sehari-hari serta setiap siswa mendapat kesempatan untuk memenuhi unsur SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*). Demikian halnya dengan aktivitas siswa, yang semula siswa kurang berani mengemukakan pendapat menjadi lebih berani dan semakin terlibat aktif dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan Dave Meier (2005) belajar berdasarkan aktifitas

berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/ pikiran terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Matematika volume bangun ruang kubus dan balok dengan pendekatan SAVI dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

Hambatan-hambatan yang ditemui dalam penerapan pendekatan SAVI pada setiap pertemuan pada masing-masing siklus berbeda-beda. Namun, oleh peneliti dapat diatasi dan dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan penerapan pendekatan Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI) dalam pembelajaran Matematika volume bangun ruang kubus dan balok pada siswa kelas V SDN 2 Bolong, Karanganyar dapat diambil kesimpulan bahwa: "Penerapan pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematikamateri volume bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 2 Bolong, Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013". Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran mate-matika materi volume bangun ruang kubus dan balok pada setiap siklusnya, yaitu sebelum tindakan (kondisi awal) nilai rata-rata kreativitas siswa dalam pembelajaran mate-matika hanya 1,23 dengan persentase ketuntasan klasikal siswa yang mencapai nilai kreativitas lebih atau sama dengan kategori sedang (1,6 – 2,4) sebesar 25% (4 siswa), siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika sebesar 1,73 dengan persentase ketuntasan klasikal siswa yang mencapai nilai kreativitas lebih atau sama dengan kategori sedang (1,6 – 2,4) sebesar 63% (10 siswa), dan siklus II nilai rata-rata kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika sebesar 2,24

dengan persentase ketuntasan klasikal siswa yang mencapai nilai kreativitas lebih atau sama dengan kategori sedang (1,6 – 2,4) sebesar 81% (13 siswa). Dengan demikian, secara klasikal pembelajaran yang dilaksanakan telah mencapai ketuntasan belajar yang ditargetkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary Nilandari. 2002. *Quantum Teaching-Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas* (Bobbi DePorter, Mark Reardon & Sarah Singer-Nourie. Terjemahan). Bandung: Kaifa.
- Meier, Dave. 2005. *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Diterjemahkan oleh Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang tua*. Jakarta: Grasindo.
- Munandar, U. 2000. Kreativitas Anak dan Strategi Pengembangannya. *Anima. Indonesian Psychological Journal*. 15: 390-394.
- Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreativitas dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmani Astuti. 2002. *The Accelerated Learning Handbook - Panduan Kreatif Dan efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan* (Dave Meier. Terjemahan). Bandung: Kaifa.
- Suherman, E. 2004. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Makalah pada Diklat Pembelajaran bagi guru-guru Pengurus MGMP Matematika. LPMP Jawa Barat.
- Sutrisno. 2008. *Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa dalam Belajar Matematika dengan Model Incestigasi Kelompok (Thesis)*. Perpustakaan Pasca UNS.
- UNS. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surakarta: FKIP UNS.